



CATOLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

*Blue Apple*

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Animação

*Beatriz Oliveira*

Porto, 2021



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## *Blue Apple*

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Animação

*Beatriz Oliveira*

Trabalho efetuado sob a orientação de  
Professora Sahra Kunz

E coorientação de  
Professor Jorge Ribeiro

Porto, 2021



## **Agradecimentos**

Agradeço a todas as pessoas da UCP que estiveram diretamente envolvidas no trabalho realizado, nomeadamente o Professor Jorge Ribeiro e a Professora Sahra Kunz, por me terem ajudado bastante com as minhas dificuldades.

Agradeço a todas as pessoas que apoiaram a realização do trabalho, como os meus colegas por terem realizado este mesmo desafio lado a lado, mesmo que, com projetos diferentes e, sobretudo, a minha família e amigos, por compreenderem a minha ausência e apoiarem-me até ao fim deste percurso.

## **Índice**

<b>Resumo .....</b>	<b>7</b>
<b>Introdução .....</b>	<b>8</b>
<b>Abordagem e Tratamento</b>	
Pesquisa e referências .....	9
Cronograma.....	17
<b>Historial da produção</b>	
Pré-produção .....	19
Produção .....	51
Pós-produção.....	53
<b>Reflexão Crítica .....</b>	<b>54</b>
<b>Bibliografia e Referências .....</b>	<b>55</b>



## Resumo

Os sonhos têm a capacidade de prender a nossa atenção. Muitas vezes, um sonho enigmático retorna ao nosso pensamento durante todo o dia. Talvez, a explicação mais provável seja a de que os sonhos sejam conselhos, orientações e até mesmo advertências do subconsciente sobre a forma como nós estamos conduzindo a vida.

Neste caso, mostro como estes sonhos podem ter as suas vantagens e desvantagens, principalmente quando uma pessoa não dorme bem ou dorme pouco à noite e é mais difícil acordar pela manhã.

Esta curta de animação dedica-se às pessoas que preferem perder horas do seu sono para poderem fazer coisas que não tiveram tempo de realizar durante o dia, como *hobbies* ou trabalho em atraso. O cansaço não só pode prejudicar o dia a dia da pessoa como também faz com que o corpo se manifeste pela falta de sono, fazendo com que as pessoas durmam mais involuntariamente e fiquem “presas” em sonhos.

Esta curta de animação apresenta a perspectiva de uma pessoa a sonhar, reagindo ao que vê e interagindo inicialmente com a maçã, o objeto que representa a sua “prisão” no sonho. À medida que o tempo passa, os sonhos do nosso protagonista tornam-se cada vez menos lúcidos, não só aumentando a quantidade de objetos que se mexerem à sua frente como também o som. Quando acorda com o susto da personagem que aparece no fundo azul, relaxa com a ideia que escapou do seu sono, só para a ter demolida quando ouve e vê a maçã no seu colo.

Inspirado no filme *A Origem*, dirigido por *Christopher Nolan*, onde temos dificuldades em distinguir um sonho da realidade e também não temos a certeza se as personagens ainda estão num sonho ou não. Outra inspiração para a criação desta curta foi um artigo escrito por *Russell B.*, “Falso Despertar e Sonhos Lúcidos” (<https://sonhoslucidos.com/sonhoslucidos/falso-despertar-e-os-sonhos-lucidos/>).

## **Introdução**

Este relatório reúne todo o trabalho desenvolvido durante o primeiro e segundo ano do Mestrado em Animação de Som e Imagem relativo ao projeto da curta-metragem “*Blue Apple*”.

Orientado pela Professora Sahra Kuns e coorientado pelo Professor Jorge Ribeiro, este relatório divide-se em várias fases da realização desta animação com a duração de dois minutos.

Começando com a sua origem (abordada no resumo da página anterior), a pesquisa das suas respetivas referências e desenvolvimento do seu visual. Devido a esta pré-produção ter sido realizada em unidades curriculares do Mestrado diferentes, a sua história teve de ser modificada ao desenvolver o projeto, algo que será esclarecido na parte da produção e pós-produção.

A animação, “*Blue Apple*”, foi realizada inteiramente pela sua criadora, Beatriz Oliveira, não só o seu visual e imagem, como também o som e os seus efeitos sonoros, tendo a ajuda na parte da animação do coorientador Professor Jorge Ribeiro e a parte mais técnica e escrita da orientadora Professora Sahra Kunz.

## Abordagem e Tratamento

### Pesquisa e Referências:

O visual do projeto “Blue Apple” foi elaborado maioritariamente no primeiro ano do Mestrado com o apoio da Professora Sahra Kunz e do Professor Ricardo Megre. Originalmente, tendo o nome de “Loop”, a animação iria ser desenvolvida com o espectador a acompanhar uma personagem originalmente conhecida como Laura.

As primeiras inspirações para o visual da personagem foram a série de animação *Adventure Time* (2010-2018) e *The Amazing World of Gumball* (2011-2019).



Fig.1 - Capa da série animada *Adventure Time*

Estas duas referências, Fig. 1 e Fig. 2, servem de guia estético para o desenvolvimento da personagem Laura. Em ambas as séries, existe uma grande escala de personagens diferentes, tendo traços simplificados, mas cheios de vida. É um estilo minimalista muito baseado no contorno e em formas geométricas simples, sendo mais flexível com a anatomia humana e a sua animação.



Fig.2 - Capa da série animada *The Amazing World os Gumball*

Apesar da personagem ser animada, o fundo iria ser o mais próximo do realista possível (Isto é, até chegar à parte do sonho mais fora do vulgar). O filme, *Inception* (2010), dirigido e produzido por *Christopher Nolan*, é uma grande inspiração para a realização da história deste projeto, mostrando a dúvida se a personagem ainda está no sonho ou acordado, mas, o filme da famosa banda *Beatles*, *Yellow Submarine* (1968), foi a grande inspiração para o visual.



Fig.3 - Capa do filme *Inception*



Fig.4 - Capa do filme *Yellow Submarine*

Ao contrário da normalidade de cada divisão da casa onde a Laura se encontra, aspetos irrealistas vão acontecendo à medida que a personagem vai caminhando de divisão para divisão. Mesmo quando Laura pensa que finalmente saiu do seu sono, o final não fica muito claro se realmente o fez, tal como no filme *Inception*.

As cores ricas e a animação extravagante do *Yellow Submarine* inspiraram a realização da animação alucinante que a Laura vê quando abre a porta para o “outro mundo”. A normalidade transforma-se em algo que só os sonhos têm a capacidade de fazer, aceitando o estranho como a normalidade, não importando do quão bizarro é.

Com a modificação da história, houve coisas que tiveram de ser retiradas, como também acrescentadas. Uma das alterações foi a perspectiva da personagem, por exemplo, para fazer com que o observador sinta e visualize o que Laura sente e vê. Mudando de terceira pessoa para primeira pessoa, houve uma pesquisa mais aprofundada de vídeo jogos, estudando os movimentos da camera e como seria transformá-los em animação.



Fig.5 – Imagem retirada do jogo *Halo 4*



Fig.6 – Imagem retirada do jogo *Half Life: Alyx*



Fig.7 – Imagem retirada do jogo *Resident Evil 7*

Os jogos de tiro foram onde se foi buscar a maior inspiração para o movimento da “câmara” da animação, procurando uma forma mais natural do movimento e não causar náuseas. A animação criada por Ana Marta no *Youtube, layout com animações (update)*, foi uma referência de uma animação visualizada na primeira pessoa.

Como a casa foi inspirada numa já existente, foi sugerida a utilização de Rotoscopia, para o fundo ter movimentos fluidos, realistas e sem deixar de ser animação.



Fig.8 – Rotoscopia do filme da Disney *Alice in Wonderland*

Outra modificação foi que, em vez da caneca da casa de banho, iria ser uma maçã da cozinha, o objeto que captaria a atenção da personagem. A maçã sempre foi representada como o fruto proibido na cultura do homem e, neste caso, é o antagonista desta animação. A cor azul que domina a maçã e depois o espaço foi inspirada nos vilões do filme do *Yellow Submarine*, sendo não só da mesma cor como também tem o intuito de destruir tudo à sua volta.



Fig.9 – *Blue Meanies, Yellow Submarine*

Ao iniciar uma fase mais proativa de experimentação de técnicas de animação, continuou-se a reunir referências visuais como fonte de inspiração. Houve cortes e mudanças de planos, modificando somente a história. As referências apresentadas a baixo foram imagens inspiradas para a versão da animação conhecida como, em vez de *Loop, Blue Apple*, a curta-metragem final.

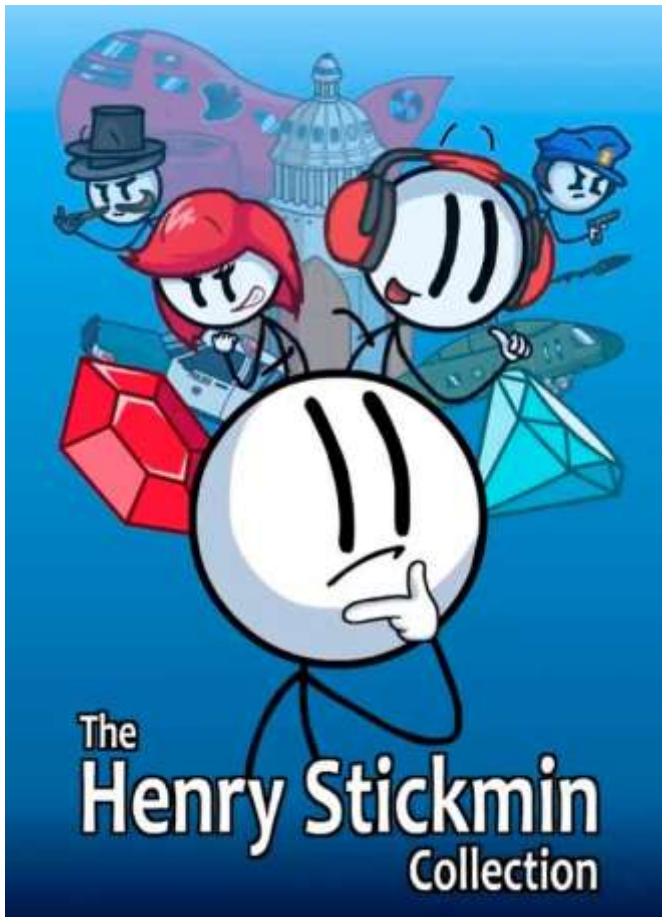


Fig.10 – Capa do jogo *The Henry Stickmin Collection*

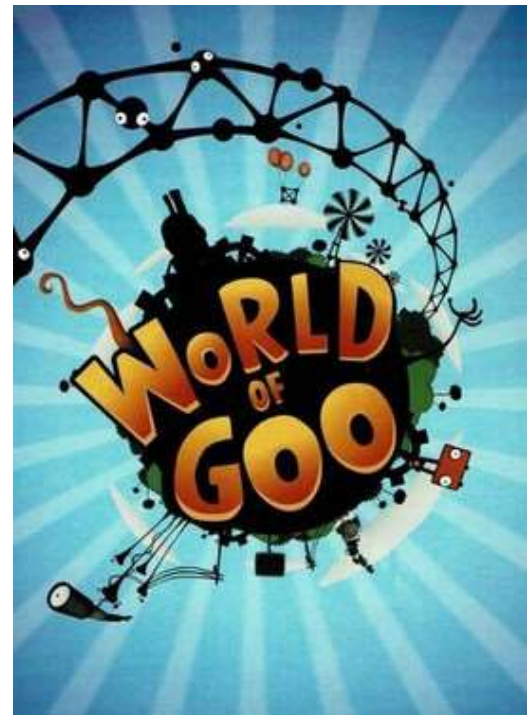


Fig.11 – Capa do jogo *World of Goo*



Fig.12 – *Halloween Set Zombie Hands Stock Vector*



Fig.13 – *Under the Sea Drawing* de GetDrawings



Fig.14 – *Can Jake Stretch his Gums* de Eycager do Deviantart



Fig.15 – Logo do Youtuber Jacksepticeye



Fig.16 – *No Disturb* de Maskman626 do Deviantart



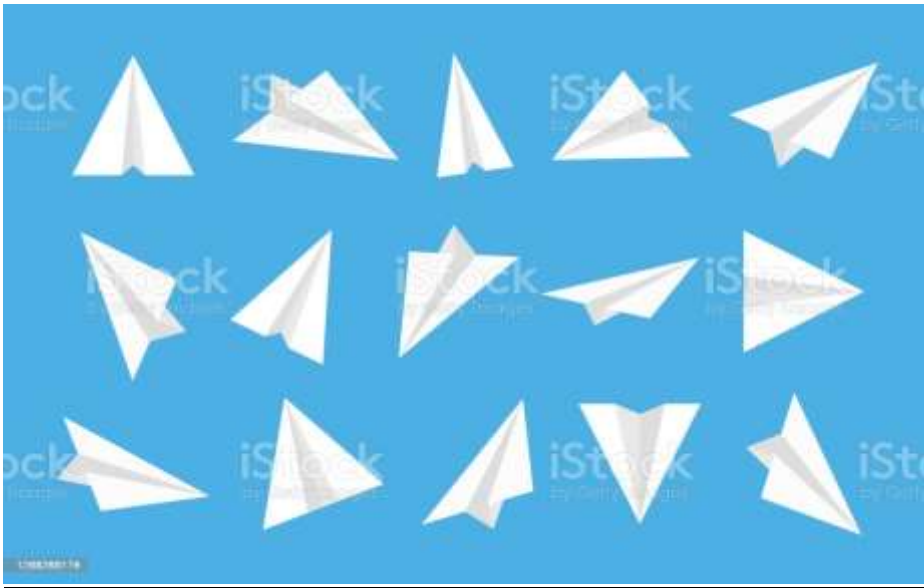


Fig.20 – Origami Airplane de Ihor Reshetniak

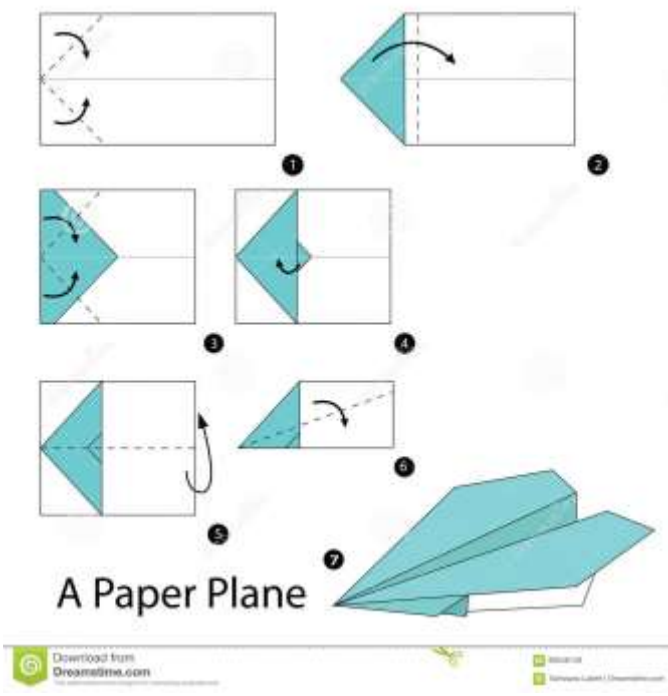


Fig.21 – Step by step Instructions How to Make Origami Paper Plane de Varissara Lailert | Dreamstime

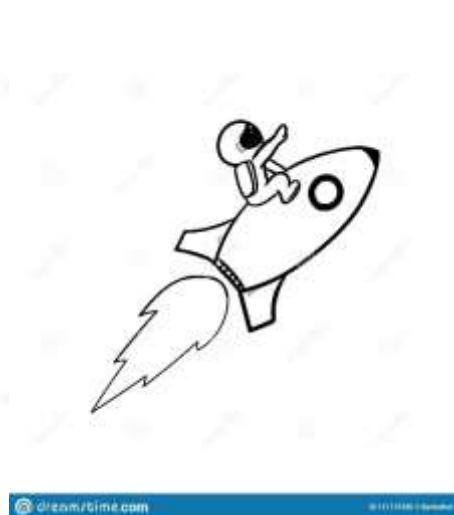


Fig.22 – Rocket astronaut doodle space hand draw de Nur Huda | Dreamstime



Fig.23 – Toxic Explosion Effect de Studio Zero | Shutterstock

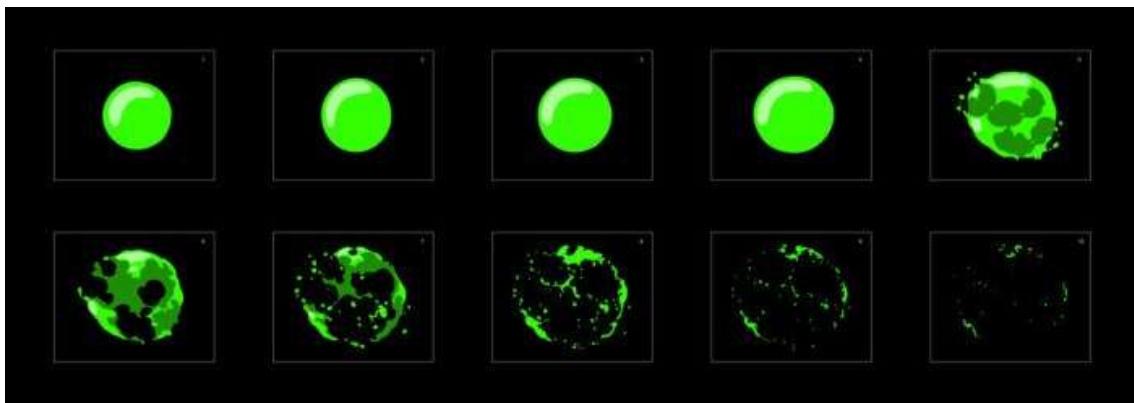


Fig.24 – Liquid Bubble Sprite de Nipun Kundu | Myloview

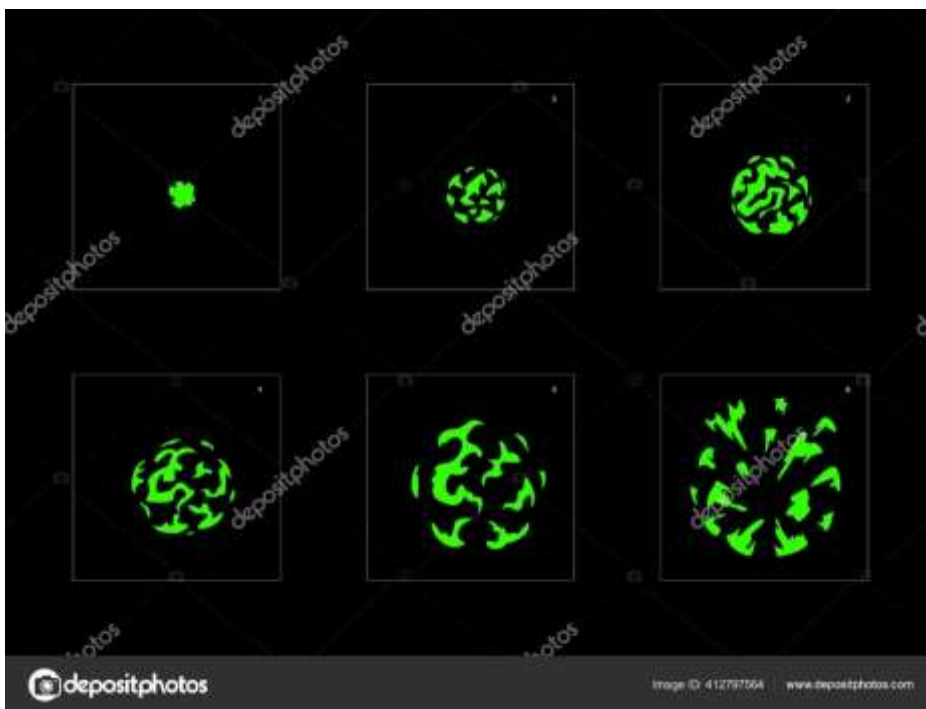


Fig.25 – Efeito de Animação de Explosão Líquida de NipunKundu

O som foi algo planejado desde a realização do storyboard, em que os efeitos sonoros seriam realizados com a voz e barulhos da boca. Inspirado na animação *Gerald McBoing-Boing* (1951).



Fig.26 – Imagem retirada da animação *Gerald McBoing-Boing*

**Cronograma:**

2020													2021												
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									

- .1. Recolha de informação, referências e história
- .2. Animar projeto final
- .3. Realização e escrita do relatório do projeto final
- .4. Revisão do relatório com coordenadora
- .5. Entrega e defesa do relatório final do projeto

Quando começou o segundo ano letivo de Mestrado, todos os alunos começaram a fazer um plano de como iriam realizar o projeto de animação. Na tabela de cima, mostra-se o plano inicial antes de fazer as pesquisas necessárias.

2021												
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
1												
2												
3												
4												

- .1. Recolha de informação, referências e história
- .2. Animar projeto final
- .3. Realização e escrita do relatório do projeto final
- .4. Revisão do relatório com coordenadora

No entanto, a realização deste trabalho divergiu do previsto. No ano de 2020 foi possível realizar as pesquisas necessárias e a fazer testes de animação. A animação seria mais longa e realizada por uma pessoa só. Devido à perda da grande parte da animação trabalhada até abril, o artista começou a ter alguns problemas em retomar ao trabalho.

Em agosto, depois de superar as suas dificuldades e pedir conselhos à sua coordenadora, a criadora deste projeto começou a fazer as modificações necessárias para entregar o projeto até ao final do ano.

Foi necessário alterar a história novamente, na mesma com o tópico do sonho e com o

que restava da animação. Houve algumas dificuldades em retomar, mas, eventualmente, a história foi escrita com um foco maior ao sonho e às suas animações espontâneas na mesma com o a dúvida se a personagem realmente saiu do sonho ou não.

## **Historial da produção**

### **Pré-Produção:**

#### **Sinopse de Produção:**

LAURA acorda no seu quarto e começa a preparar-se para um novo dia. Só para descobrir que está presa num *Loop* de sonhos enquanto escovava os dentes. Apesar da confusão do início, Laura aprende a aceitar os sonhos e diverte-se com os acontecimentos supernaturais.

No entanto, tendo de repetir sempre o dia a preparar-se e a acordar na mesma cama como se o tempo não tivesse passado, Laura acaba por se faltar dos sonhos e começa a procurar uma saída para voltar para o mundo real.

E, mesmo depois de berrar e acordar mais uma vez, não temos a certeza se Laura realmente acordou do seu *Loop* de sonhos ou não.

Sinopse Comercial:

Como muitas pessoas fazem, Laura substitui as suas horas de sono para fazer coisas que preferia fazer do que perder horas a dormir. Isso resulta com que ela fique presa num “*loop*” de sonhos numa manhã. Apesar de se divertir no início, Laura tenta sair dos seus sonhos para continuar a viver a sua vida no mundo normal, mesmo parecendo impossível de sair dele.

### Personagem – Laura:

#### - Personalidade

Laura Barbosa é uma estudante universitária. Jovem de 20 anos de vida com cabelo curto e espigado, cor rosada. Tem olhos caídos, mostrando iris de cor castanha-dourada. Tem um bom porte físico e é uma aluna com um tamanho comum de 1.63 metros de altura. Pele amarela e cabeça triangular invertida.

Veste no início um pijama roxo antes de se mudar para umas calças de ganga e um casaco com gorro com o logo da sua universidade.

Laura tem um aspeto cansada pela mal organização da sua vida, roubando tempo do seu sono para, não só puder estudar para os seus exames, como também praticar os seus obis. Na curta vemo-la com o conflito de acordar logo pela manhã por causa deste cansaço.

Laura é uma menina que se impressiona muito facilmente, tendo a tendência de saber tudo e mais alguma coisa sobre o mundo. Desde pequena, pesquisa as suas curiosidades e procura responder a perguntas sobre a vida. Dai ter estudado durante toda a sua vida para ser uma cientista, tal como os seus pais. Descobrir mais sobre o mundo onde ela vive sempre foi um sonho dela.

#### - Design



Inicialmente, Laura ia ser uma simples estudante que se preocupava com os seus exames e estudos, roubando tempo do seu sono para poder estudar. O desenho inicial iria ser com o estilo da artista. No entanto, o resultado final não foi o do agrado e foi decidido fazer algumas experiências com outras formas e feitios.

Fig.27 – Desenho do artista



Fig.28 – Desenho do artista



Fig.29 – Desenho do artista



Fig.30 – Desenho do artista



Fig.31 – Desenho do artista

Depois de alguns testes com formas e figuras, foi realizado algumas pesquisas e a Laura começou a ganhar vida.

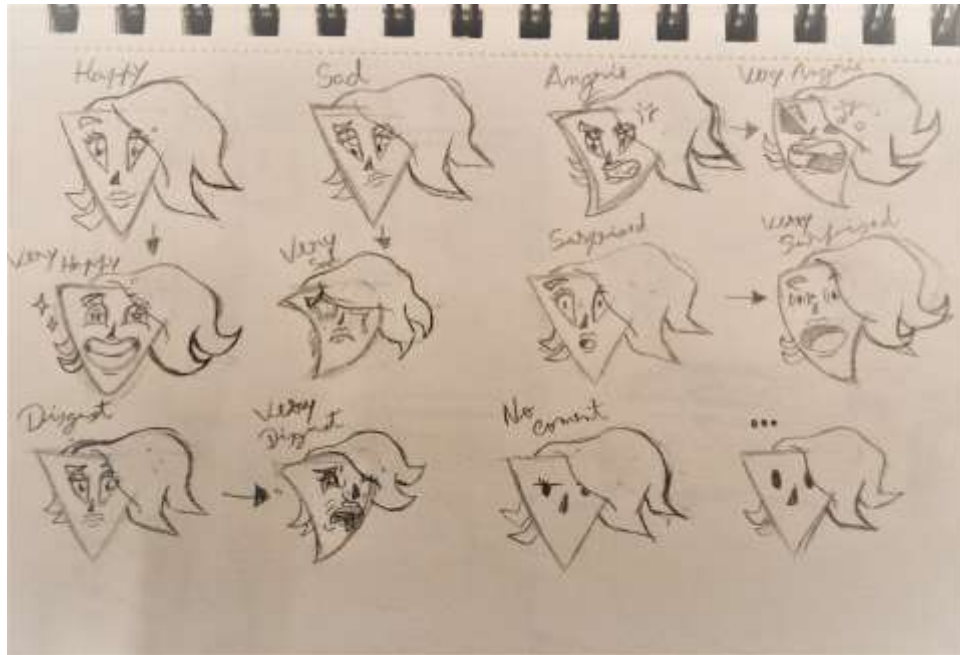


Fig.32 – Desenho do artista



Fig.33 – Desenho do artista

Step-Outline:

**Cena 1:** A câmara explora o quarto de Laura à medida que o alarme do seu despertador toca. Laura desliga o alarme e sai da cama. Ouvimos Laura a ir à casa de banho.

**Cena 2:** Laura escova os seus dentes com os olhos fechados. O copo começa a flutuar e Laura assusta-se.

**Cena 3:** Laura acorda confusa. Sai da cama e vai para a casa de banho. Pega na escova já com a pasta de dentes posta, confusa. Vai para a cozinha e a maçã tem um desenho pintado. Laura pousa a maçã e a cozinha começa a mudar de cor.

**Cena 4:** Laura acorda sorridente. Abre a porta do quarto e está num mundo diferente.

**Cena 5:** Laura diverte-se com os utensílios que dançam. Flutua nas nuvens rosadas antes de começar a cair, e grita de medo.

**Cena 6:** Laura acorda e volta para o mundo diferente, abrindo a porta do quarto.

**Cena 7:** Laura farta-se dos sonhos repetidos. Começa à procura de uma saída do sonho. Corre e murmurando “Acorda”.

**Cena 8:** Laura berra “Acorda” está novamente na sua cama. Olha confusa para os lados antes de voltar a preparar-se para sair. O relógio ainda indica 8h.

“Loop”

Versão 1

Um argumento de

Beatriz Oliveira

1. INT. QUARTO DA LAURA. DIA

A câmara explora o quarto. O ALARME TOCA e a câmara faz ZOOM IN na cama de Laura. LAURA acorda e desliga o ALARME. Levanta-se sai do quarto. Ouve-se a ÁGUA A ESCORRER da casa de banho.

2. INT. CASA DE BANHO. DIA

A câmara mostra o reflexo da Laura no espelho. Laura escova os seus dentes. Os seus olhos estão fechados. O copo de água flutua e Laura abre os olhos. Laura fica confusa e salta para trás de espanto.

3. INT. QUARTO DA LAURA. DIA

O DESPERTADOR TOCA. Laura acorda desorientada na sua cama. Levanta-se e sai do quarto apressadamente.

4. INT. CASA DE BANHO. DIA

Pega na escova de dentes que tem a pasta de dentes posta. Laura ergue uma sobrancelha, confusa. Sai da casa de banho.

5. INT. COZINHA. DIA

Laura entra na cozinha. Pega na maçã que está na frutaria que tem um desenho pintado e sorri. Pousa a maçã e ondas de cores saiam da maçã para a cozinha. Laura ri-se divertida.

6. INT. QUARTO DA LAURA. DIA

O DESPERTADOR TOCA. Laura acorda alegremente. Levanta-se e abre a porta do quarto. O Mundo de fantasia é revelado com as suas nuvens rosadas e ruas coloridas. Laura salta fora do quarto.

7. EXT. MUNDO DE FANTASIA. Dia

Laura salta com alegria e dança com os utensílios e objetos com o dobro do seu tamanho. Laura segue folhas voadoras e flutua nas nuvens. Começa a cair descontroladamente e berra.

8. INT. QUARTO DA LAURA. DIA

Laura acorda sobressaltada. Levanta-se e abre a porta do quarto. Laura volta para o mundo de fantasia.

9. EXT. MUNDO DE FANTASIA. Dia

Laura aborrece-se com a repetição do mundo de fantasia. Laura corre à procura da porta do seu quarto.

Laura

'Murmura'

"Acorda"

Laura não encontra a porta. Laura procura uma saída.

Laura

"Acorda!"

As folhas voam à volta de Laura. Ouve-se TICK TOCK nas folhas. Laura tapa os ouvidos.

Laura

'Berra'

"ACORDA!"

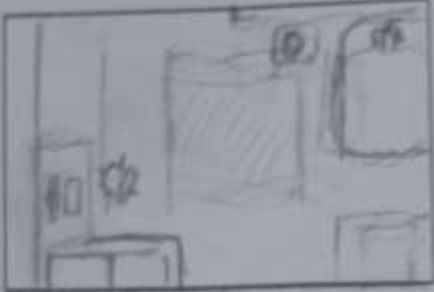
8. INT. QUARTO DA LAURA. DIA

O DESPERTADOR TOCA. Laura acorda sem folego. Laura olha para os lados com a mão no peito. Laura suspira de alívio e desliga o DESPERTADOR. Levanta-se e sai do quarto. Ouve-se a ÁGUA A ESCORRER da casa de banho. A câmara faz ZOOM IN no alarme. O relógio não sai das 8 horas.

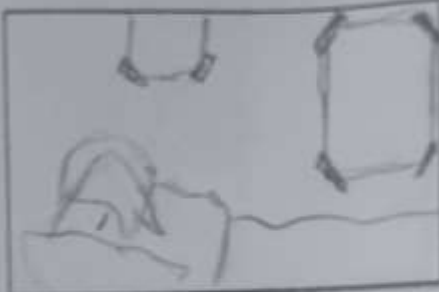
# LOOP

Page: 1

Project: \_\_\_\_\_



Plano da quinta de Laura



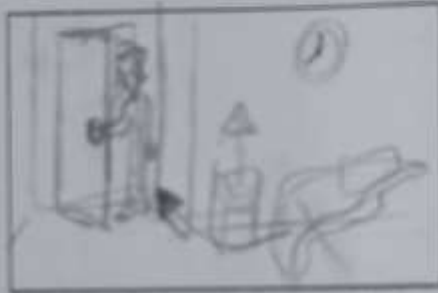
Êxito na Laura a dormir



Laura levanta-se a bocejar



Laura sai da cama



Laura abre a porta e sai



Levanta-se a água a soltar-se da can-de-banho



Laura lava os dentes com os olhos fechados



Carrega o pasta de dentes começa a flutuar



Laura abre um olho



Laura aperta-se e dá um passo para trás



Plano aproximado do olho fechado de Laura



Olho abre rapidamente

Project: LOOP

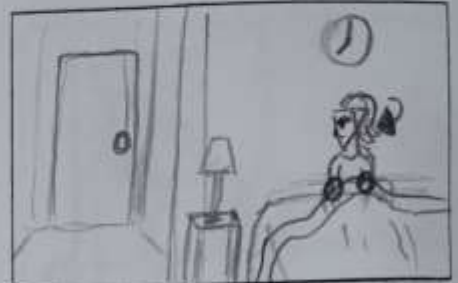
Page: 2



Laura senta-se na Cama



Laura está confusa



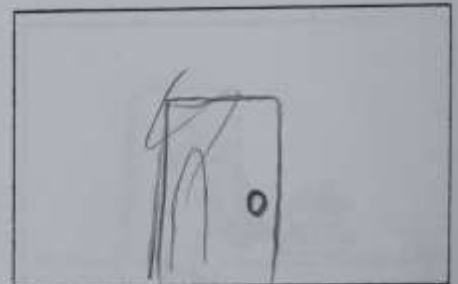
Laura olha para o seu lado direito



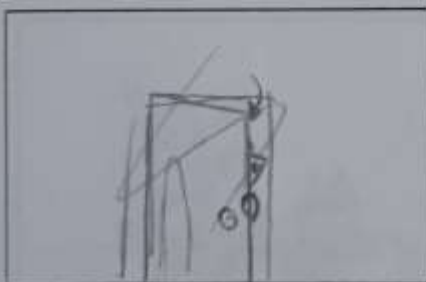
Laura ergue uma sombracelha



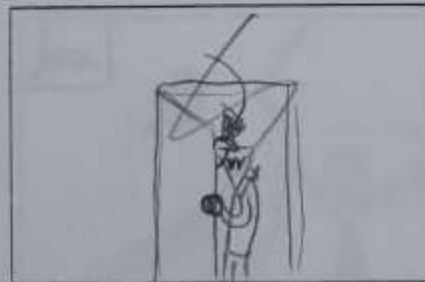
Laura levanta-se da Cama



Porta da Casa de banho fechada



Laura espreita pela porta meia aberta



Laura abre mais a porta e entra



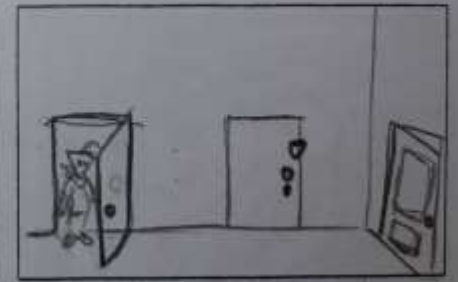
Laura caminha para a frente confusa



Laura pega e espiona a chave

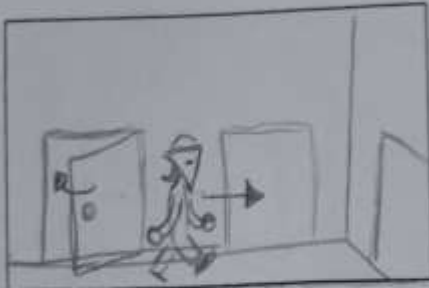


Laura encalhe os ombros

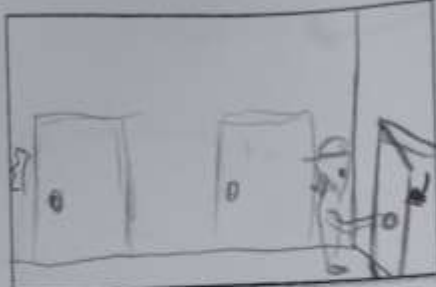


Laura sai da Casa de banho e vai para o Corredor

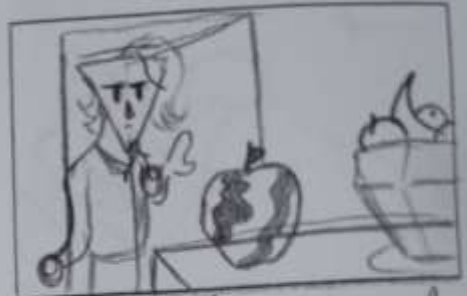
Project: LOOP



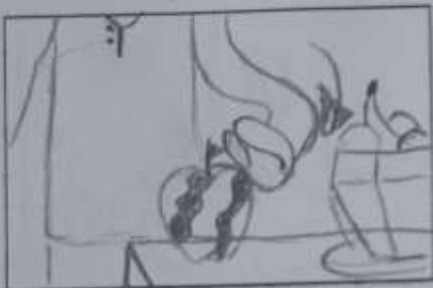
Laura caminha  
Porta da casa de banho fecha  
a fechar



Porta da casa de banho fecha  
Laura abre a porta da  
cozinha



Laura entra na cozinha  
e alça para a maçã



Laura aproxima-se e  
alça na maçã



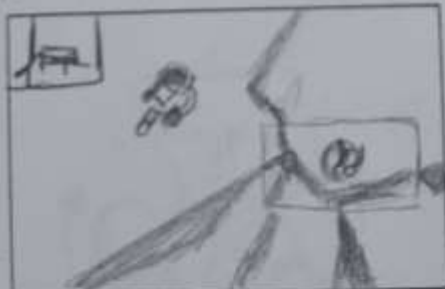
Laura aproxima-se a  
maçã e tomba. Câmera  
move-se para cima



Laura põe a maçã  
na mesa



Cop da maçã começa a  
espelhar-se na cozinha  
Laura assiste-se



Cop continua a espelhar-se



Laura está com medo  
Cop continua a espelhar-se



Laura treme  
Cop continua a espelhar-se



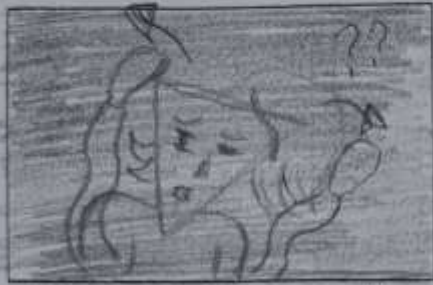
Laura encolhe-se  
A Cop continua a espelhar-se



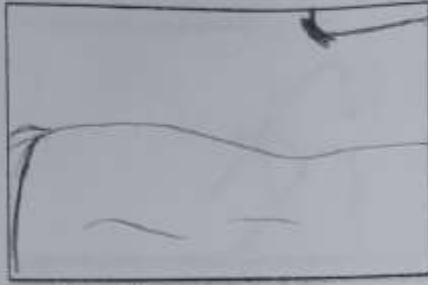
A Cop encolhe Laura  
Laura ainda encolhe-se  
mais

Project: LOOP

Page: 4



Laura abre um olho  
Confusa



Cobertor mexe-se



Laura sai de debaixo  
dos cobertores da Cama



Laura senta-se na  
Cama



Laura mexe nos cobertores  
nervosamente



Laura olha para o seu  
lado direito com medo



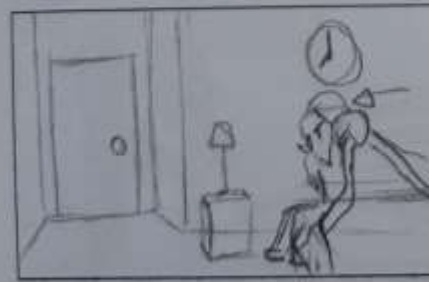
Laura morde o seu  
lábio inferior



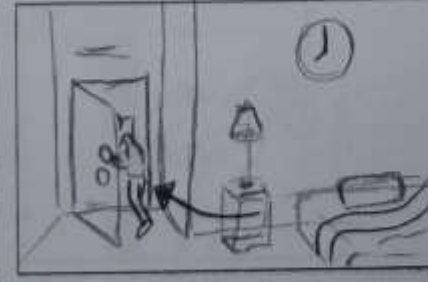
Laura respira fundo



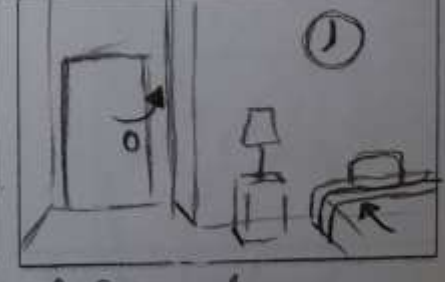
Laura fica chateada



Laura sai da Cama  
rápidamente



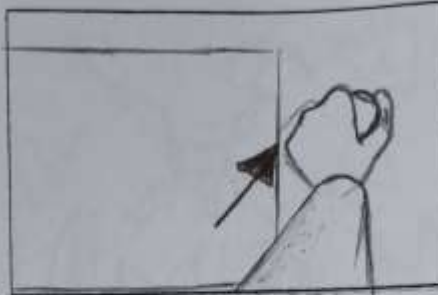
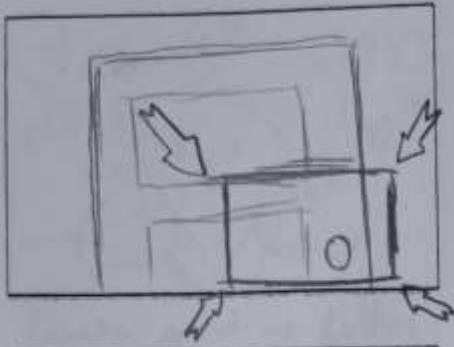
Laura sai a correr  
do quarto



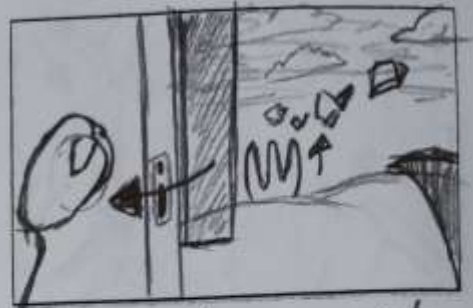
A Cama faz-se-se  
sozinha

Project: LOOP

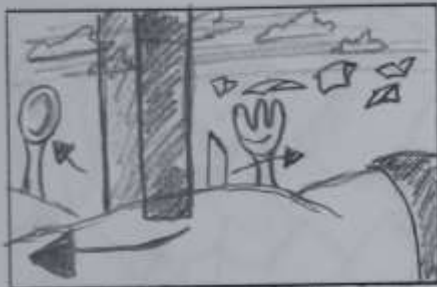
Page: 5



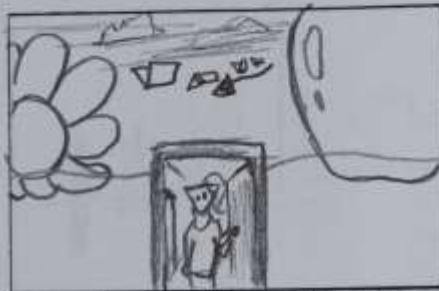
Laura pega na maçaneta



Laura abre a porta



Vista de frente do mundo fantástico



Vista de trás do mundo fantástico



Laura fica sem palavras



Laura entra no mundo fantástico



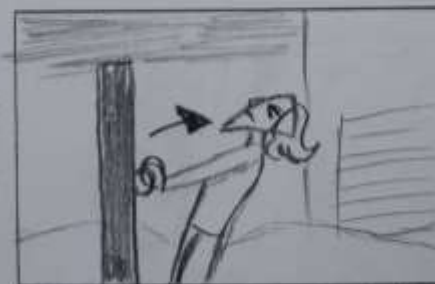
A porta fecha-se atrás de Laura



Laura tem medo quando olha para trás



Laura tenta abrir a porta fechada



Laura pula a porta



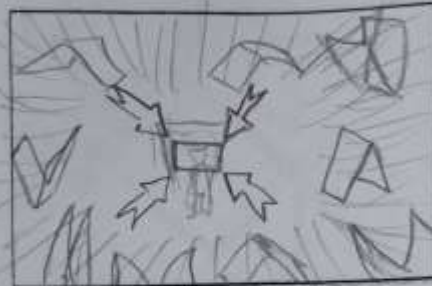
Laura irrita-se  
Folhas aproximam-se de Laura

Project: LOOP

Page: 6



Landa quer as folhas a aproximar-se



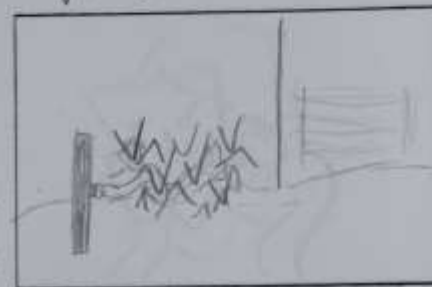
Câmara aproxima-se de Landa a acompanhar as folhas



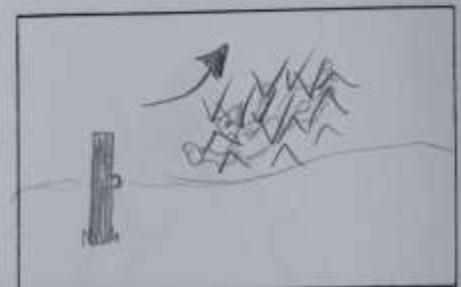
Landa olha por cima do ombro



Landa assusta-se e grita



Landa agarra-se na malineta e folhas puxam-na



Landa beira e é puxada pelo ar



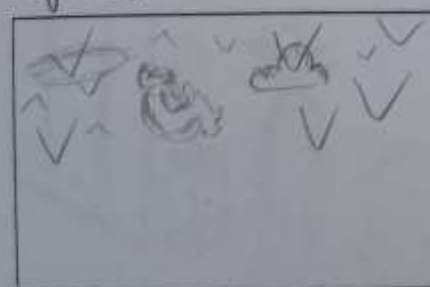
Landa continua a beirar à medida que vai com as folhas



Landa encolhe-se de medo e beira



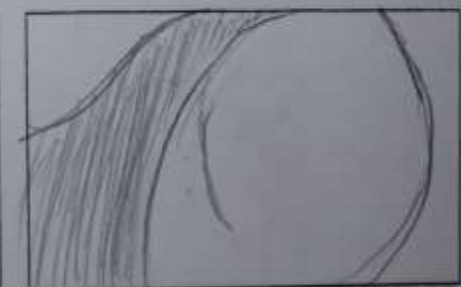
As folhas começam a afastar-se



Landa começa a cair



Landa beira e cai na direção da câmara



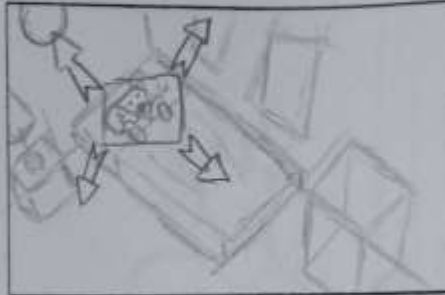
Landa continua a beirar

Project: LOOP

Page: 7



Câmera afasta-se de Laura mostrando o resto do quarto



Laura continua a gritar



Laura respira fundo e senta-se na cama



Laura esfrega a sua cara



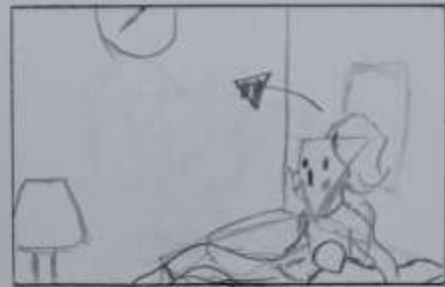
Laura pinça a sua bochecha



Laura magoa-se na bochecha



Laura esfrega a sua bochecha



Laura levanta-se da cama



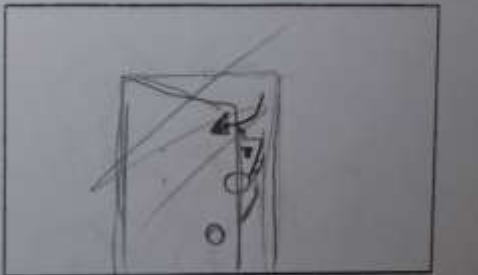
Laura toca no seu corpo



Laura olha para os lados



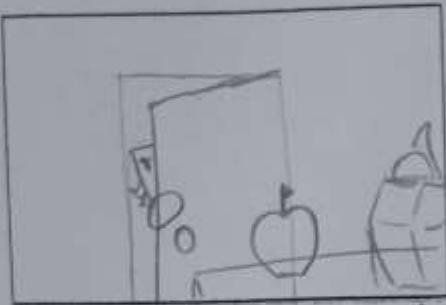
Laura caminha para sair do quarto



Laura espanta o caso de banho

Project: LOOP

Page: 8



Laura espera a cozinha



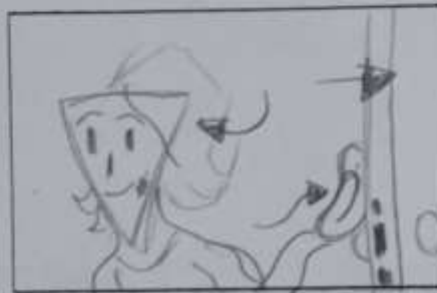
Laura está confusa



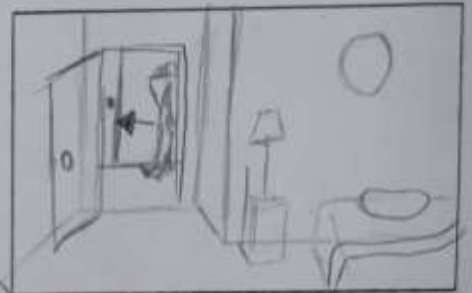
Laura toca na sua bochecha doída



Laura alegre-se



Laura caminha para longe da cozinha enquanto fecha a porta



Laura caminha no corredor



Laura abre a porta da casa de banho



Laura prepara a escova de dentes



Laura começa a escovar os dentes



Laura semi-fecha os olhos

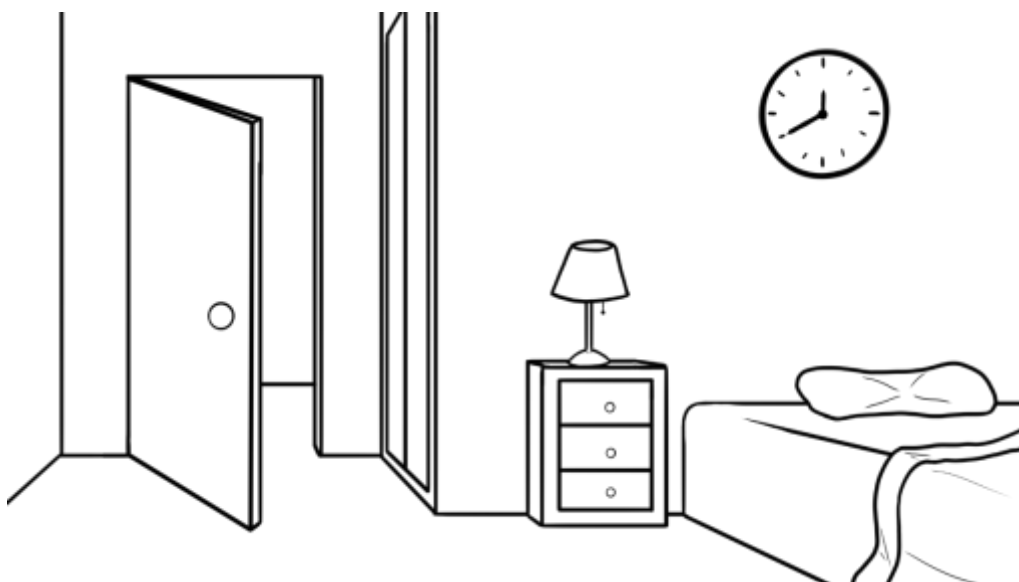
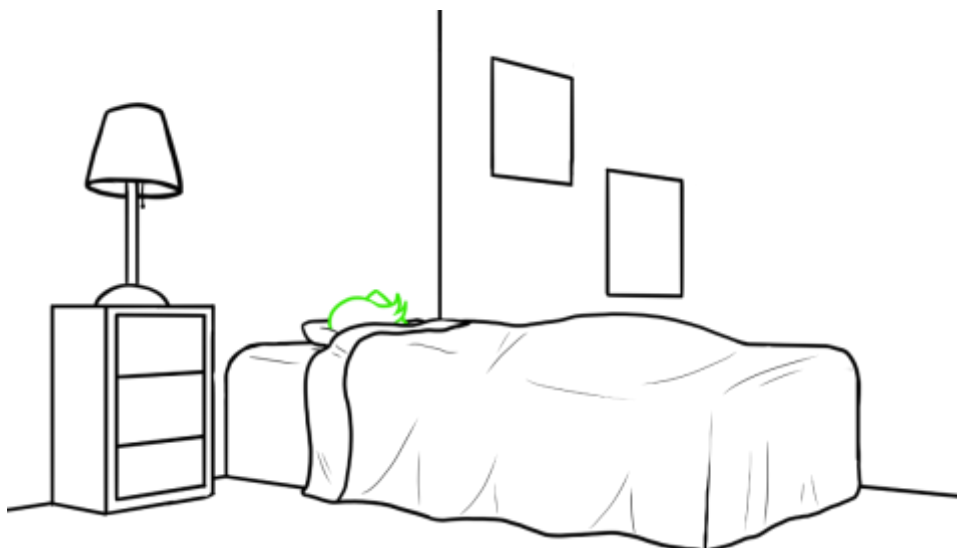


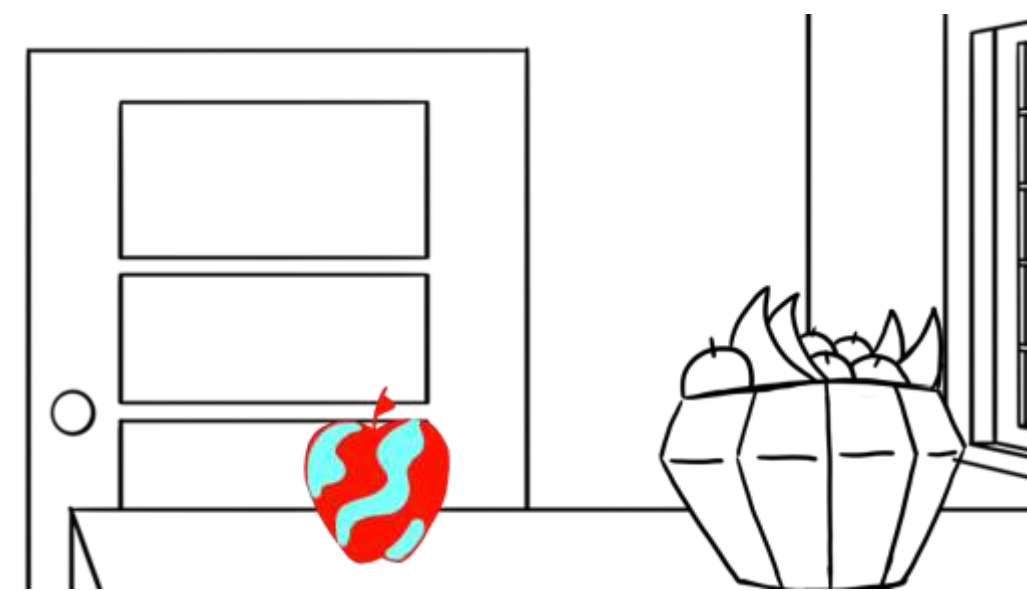
Laura fecha os olhos

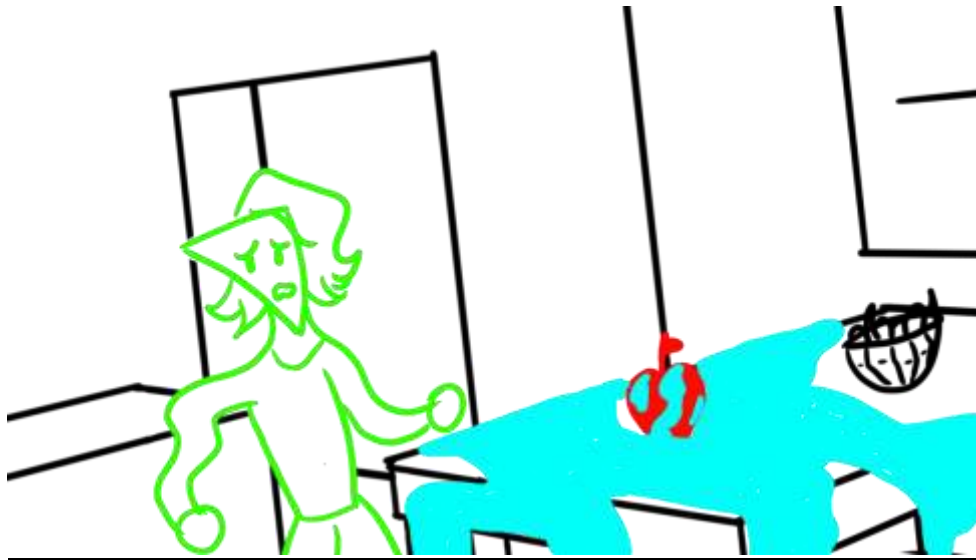


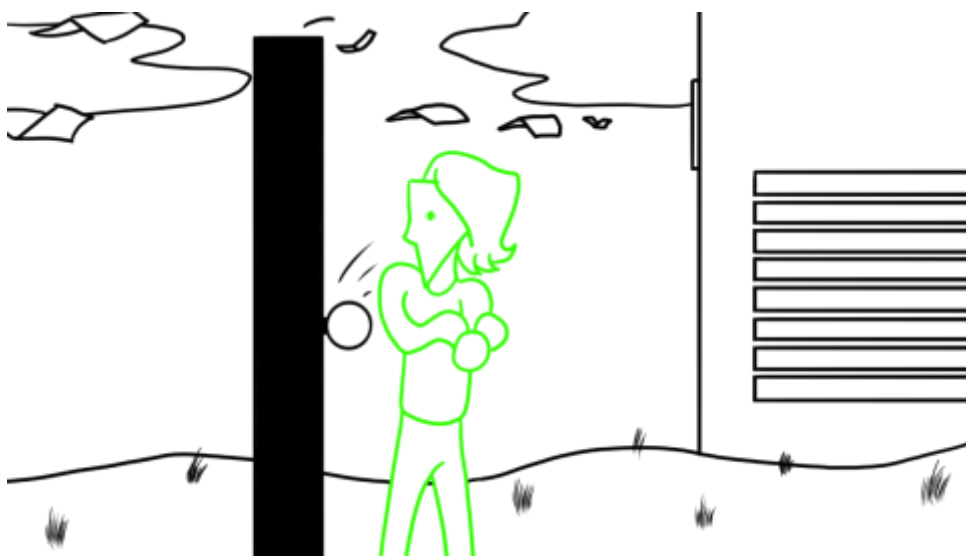
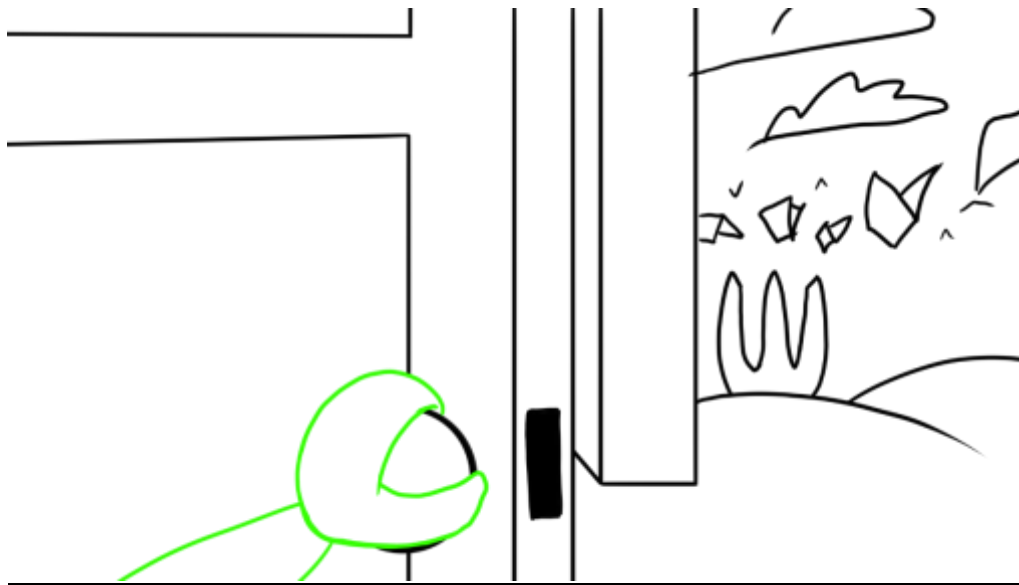
Laura começa a flutuar

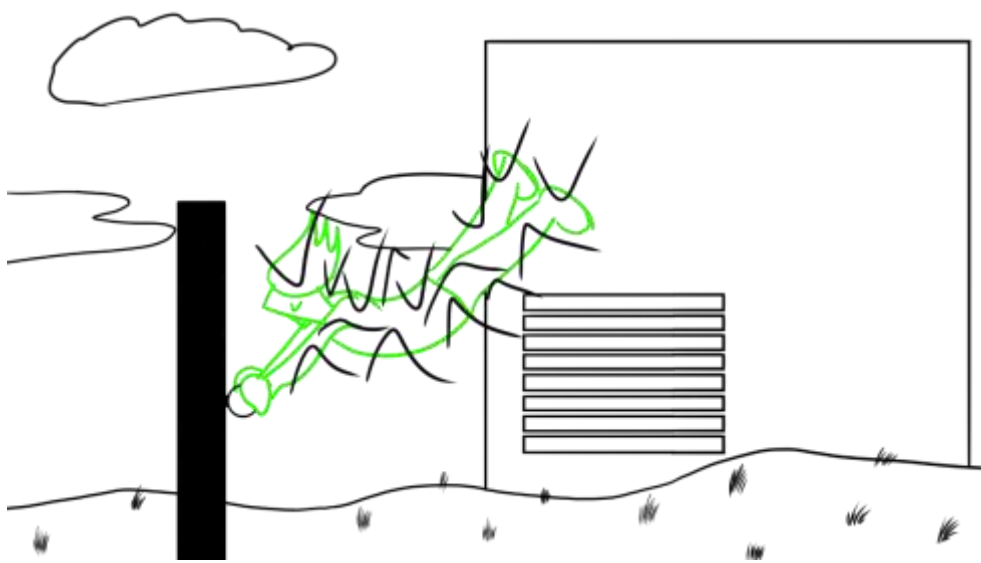
Com a história e o storyboard feito, começou o estudo da cor. Estes foram os desenhos finais de algumas imagens-chave:

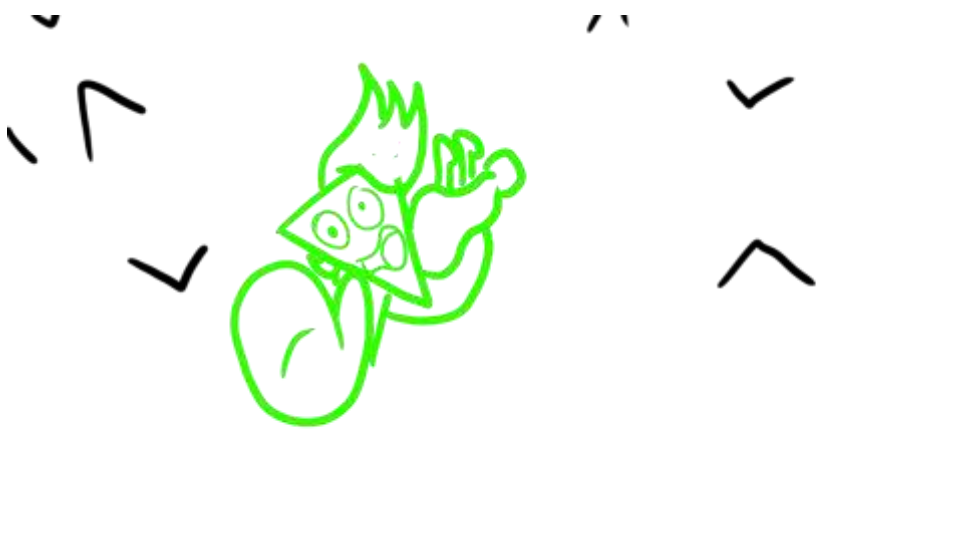


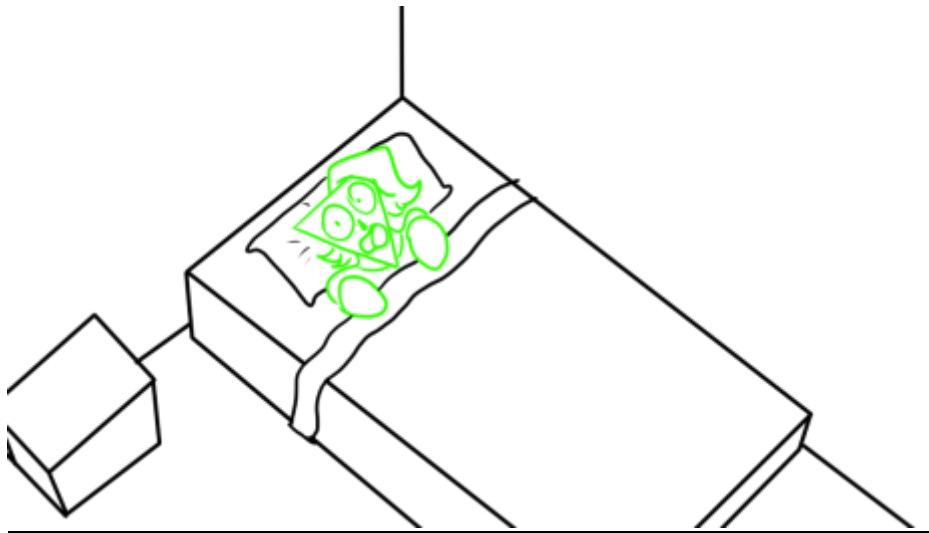
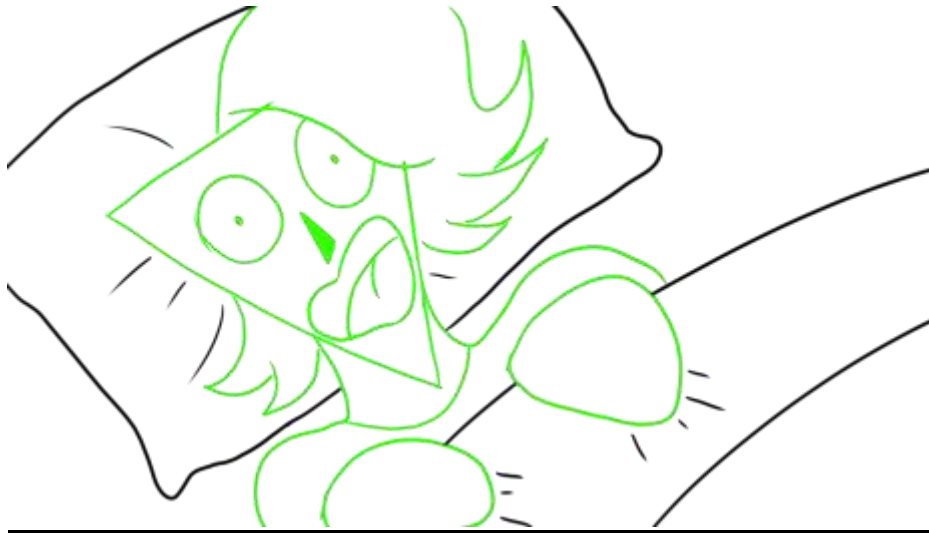














Como podemos ver nas imagens anteriores, as únicas coisas que iriam ter cor seria a Laura, a maçã e a cor azul que domina a cozinha depois da personagem interagir com o fruto. O espaço da casa seria simplificado, somente contornado com linha negra para demonstrar a simplicidade que é o mundo real. No entanto, quando Laura abre a porta da cozinha e revela um outro mundo, o espaço irá ser colorido como uma criança a pintar um desenho. Pintando irregularmente e fora de linhas, como demonstra nas duas figuras à frente.



Com a modificação da perspectiva da personagem, Laura só ficaria visível quando olhasse para o espelho. Juntamente com a pesquisa dos jogos de tiro, foi feito um teste em que a artista caminhava com uma câmara à frente dos olhos para reproduzir o que foi feito no Storyboard original. No entanto, com a falta dos materiais certos para realizar tal teste, a artista teve de improvisar com materiais que se encontravam em casa, tendo assim o resultado do novo storyboard.



As imagens seguintes mostram algumas perspectivas da filmagem, formando assim um novo storyboard desta animação.







Esta modificação reduziu o tempo da animação. Em vez de ser a caneca que aparece na casa de banho, o objeto que mostrava ao espetador se a personagem ainda permanecia no sonho ou na realidade, foi a maçã que assumiu este papel. Houve uma junção do “outro mundo” com a cor azul para aparecerem ao mesmo tempo, e, em vez da personagem cair e acordar deitada na sua cama, a maçã irá explodir a tal cor e assustar Laura.

Com isto, a pré-produção está concluída e a artista pode avançar para a sua produção.

## Produção:

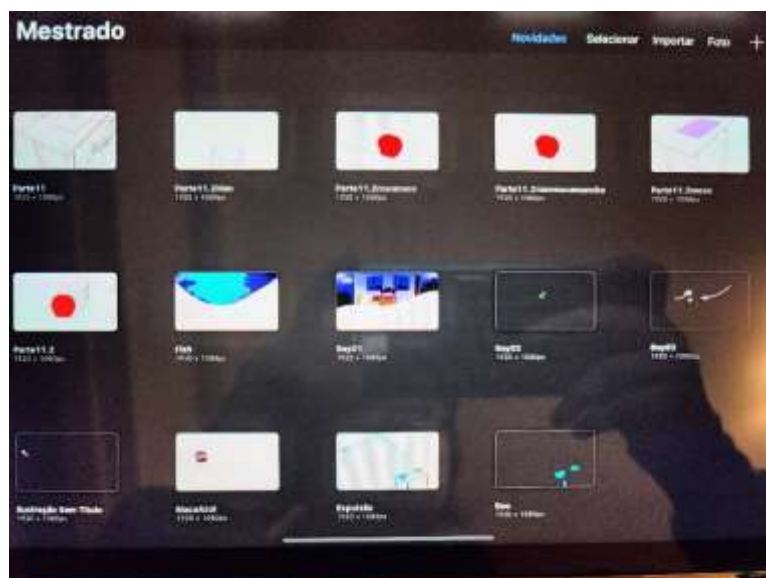
O plano deste projeto foi juntar vários tipos de animações, como o tradicional, *stop-motion*, rotoscopia e imagem real. Infelizmente, ao utilizar o programa *Adobe Animate* pela primeira vez para a realização do desenho, grande parte do processo foi perdido.

Resolveu-se concentrar mais na animação do sonho. Laura teve de ser retirada e a cena da cozinha ficou como a cena principal em vez da casa de banho.

Com um programa mais familiarizado ao artista, *Procreate*, foi iniciada a realização da nova animação. Começando com a rotoscopia, em baixo é apresentada uma imagem retirada da filmagem e o seu respetivo desenho. Como se pode ver, a utilização da linha para representar o real permaneceu, como também a cor da personagem ser diferente do ambiente.



Este processo foi realizado na primeira parte da animação antes de começar a parte mais alucinante do sonho. O sonho está dividido em três animações, cada uma mais caótica do que a outra. Cada animação foi inspirada em sonhos que a criadora desta curta-metragem foi tendo, daí só haver pesquisas de referências visuais. Cada sonho foi realizado com animação tradicional, sendo desenhadas camadas diferentes no *Procreate*.





A transição de sonho para sonho foi realizada em *stop-motion*, com uma folha a ser rasgada. Tirou-se várias fotografias com uma câmara profissional com uma camisola verde por trás, para servir de *green screen* para a pós-produção.



No final, foi utilizada a camera do telefone para filmar a cena final. Sendo realista, dá a noção ao espetador que a personagem acordou do sonho, algo revelado no final como não sendo o caso.

## Pós-produção

Quando a animação estava finalizada, foram realizados os toques finais com três programas: *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effects* e *Adobe Premiere Pro*.

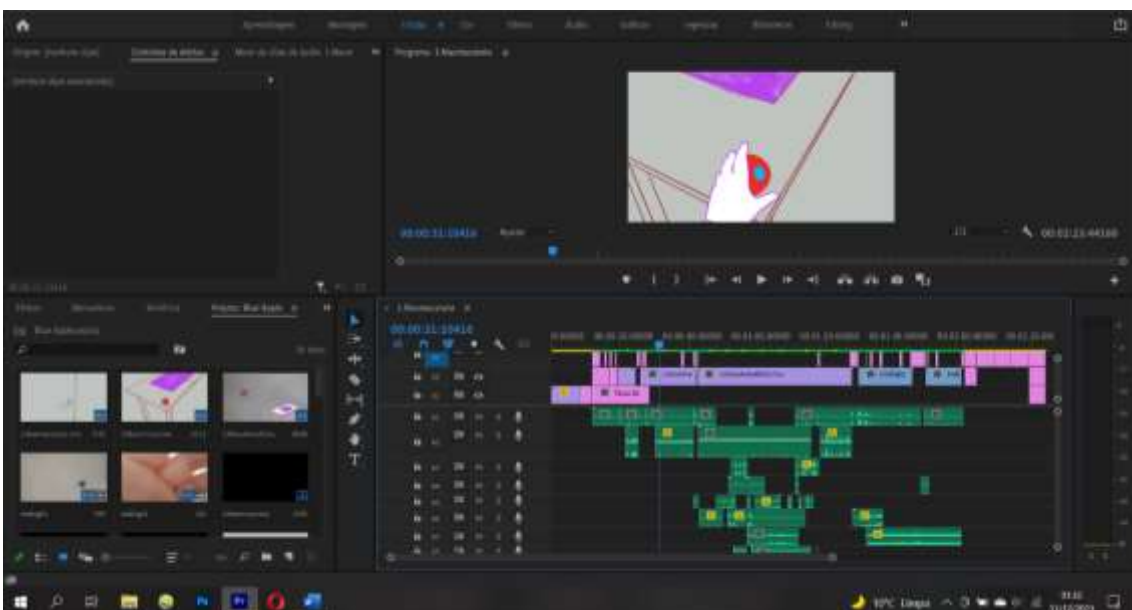
Com o *Adobe Photoshop*, foi necessário retocar cores e o formato da animação. Não foi utilizado regularmente, simplesmente para remediar e acrescentar pormenores impossíveis no *Procreate*.

Já o *Adobe After Effects* foi um programa utilizado com muita frequência. Não era um programa que a criadora deste projeto tinha utilizado no passado, portanto, com a ajuda do coordenador Professor Jorge Ribeiro, aprendeu a trabalhar com ele em menos de um mês para fazer as partes mais importantes da pós-produção desta curta-metragem.

Foram encaixadas as camadas da animação feita no *Procreate*, o tempo estendido ou reduzido, a inclusão da folha *stop-motion* e correções de formatos e cor.



Para concluir, com o *Adobe Premiere Pro*, acrescentou-se o efeito do piscar os olhos, o som e os seus efeitos gravados com a aplicação gravador de voz do telemóvel, o logotipo da Universidade Católica Portuguesa e os créditos, finalizando o projeto de animação.



## Reflexão Crítica

“*Blue Apple*” é uma curta-metragem criada e realizada por uma única pessoa. É uma animação já pensada há algum tempo e foi bastante satisfatório vê-la finalmente concluído. Mesmo com as dificuldades que a pandemia trouxe para este ano e as desvantagens que criou, foi possível realizar este trabalho com os materiais que já tinha em casa. Tinha reuniões com os meus colegas e orientadores por *Zoom* e nunca foi complicado comunicar com eles.

Desde o início do ano, não tinha propriamente um programa de animação. Utilizava o programa de desenho, *Paint Tool Sai*, e juntava as camadas no *Adobe Premiere Pro*. Felizmente, com a aquisição recente de um *Ipad*, foi possível trabalhar com o *Procreate* e aprender muito com esta ferramenta nova. O único inconveniente que o programa teve foi a incapacidade de criar *layers*, daí ter experimentado aprender *Adobe Animation*. E, infelizmente, isto resultou na perda de grande parte da animação.

Recomeçar foi complicado, já que tinha de recriar o que tinha perdido, mas graças ao apoio da minha orientadora e coorientador, voltei aos programas que me eram mais familiares e retomei a animação.

Note-se que, tendo em conta que parte da técnica utilizada foi implementada pela primeira vez (*After Effects*), o esforço dedicado à animação foi o melhor possível, principalmente com o tempo que me restava para o terminar. Não era um programa que iria utilizar originalmente, mas devido à questão de como é que faria a transição da animação do sonho para sonho, foi-me sugerido utilizar imagens reais de folhas a serem rasgadas. Com a ajuda do Professor Jorge Ribeiro, aprendi a encaixar o melhor possível a folha à animação. Além disso, foram-me apresentadas mais vantagens que o programa iria ter no meu projeto, portanto passei algum tempo a aprender a funcionalidade do *After Effects*. Após ver os resultados no projeto, fiquei bastante satisfeita.

A história foi algo que precisou de levar o melhor cuidado, pois, apesar das modificações, queria que a mensagem dos sonhos permanecesse. A vantagem da última versão da história foi a de permitir dedicar-me mais à animação tradicional, o meu forte. Exagerar os movimentos dos objetos, aprender a desenhar em estilos diferentes e, ao mesmo tempo, divertir-me com o processo contribuíram muito para a minha afeição a este trabalho, fazendo com que o esforço dedicado à animação fosse de entrega total e o resultado bastante satisfatório.

Originalmente, a parte sonora do projeto era para ser feita em cooperação com os alunos de Som do mesmo ano. No entanto, devido à carga de trabalho dos meus colegas, não houve oportunidade para tal e tive que pensar em alternativas de como criar o som pessoalmente. Quando estava a apresentar o meu *animatic* à turma e professores, representei certos sons com a minha voz à medida que explicava o meu plano para a animação. Isto foi algo que suscitou curiosidade e sugeriram experimentar o mesmo método para o projeto final. Após ouvir as gravações dos testes, senti que os sons faziam parte do meu “eu”, adorando a ideia de os pôr na animação.

Por fim, posso concluir que estou muito satisfeita não só com o resultado final, como com o processo de trabalho individual e em equipa que levou a esta conclusão. Mesmo com as dificuldades que foram aparecendo, sinto que aproveitei o máximo desta experiência como método de aprendizagem para a minha carreira profissional.

## Bibliografia e Referências

- . Barrett, D. (Ed.) (2001). *Trauma and Dreams*. Harvard University Press.
- . Furniss, M. (2016). *A new history of animation*. New York: Thames & Hudson.
- . *Annecy Wolf Runners* Pré-produção
- . *The Beatles; Yellow Submarine, 1968*
- . *Layout de animação (update)* de Ana Marta (<https://www.youtube.com/watch?v=xTKoAsD9XaA>)
- . *Acting for Animators* de Ed Hooks
- . *Draw With Jazza - Creating Characters: Fun and Easy Guide to Drawing Cartoons and Comics* de Josiah Brooks
- . *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams

Fig.1 – <https://www.imdb.com/title/tt1305826/>

Fig.2 – <https://www.commonsemmedia.org/tv-reviews/the-amazing-world-of-gumball>

Fig.3 – [https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Origem](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Origem)

Fig.4 – <https://www.amazon.co.uk/Yellow-Submarine-DVD-NTSC-Beatles/dp/B0079J28NC>

Fig.5 – <https://gameusagi.com/2010/10/wr-halo-reach-xbox-360/>

Fig.6 – <https://pt.ign.com/half-life-alyx/85837/news/fas-ja-trabalham-numa-versao-de-half-life-alyx-sem-vr>

Fig.7 – <https://www.pocket-lint.com/pt-br/jogos/reviews/140064-resident-evil-7-avaliacao-e-assustadoramente-bom>

Fig.8 – <https://www.zeropontocinco.com/2019/09/animacao-rotoscopia.html>

Fig.9 – [https://en.wikipedia.org/wiki/Blue\\_Meanies\\_\(Yellow\\_Submarine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Meanies_(Yellow_Submarine))

Fig.10 – <https://smartcdkeys.com/pt/comprar-key-henry-stickmin-collection/>

Fig.11 – [https://store.steampowered.com/app/22000/World\\_of\\_Goo/](https://store.steampowered.com/app/22000/World_of_Goo/)

Fig.12 – <https://www.istockphoto.com/pt/vetorial/spooky-zombie-hands-silhouette-collection-of-halloween-vector-isolated-on-white-gm1063101108-284219788>

Fig.13 – <http://narodnatribuna.info/lists/s/sea-drawing-for-kids/>

Fig.14 – <https://www.deviantart.com/eyecager/art/Can-Jake-Stretch-His-Gums-827761873>

Fig.15 – <https://www.youtube.com/channel/UCYzPXprv15Y-Sf0g4vX-m6g>

Fig.16 – <https://www.deviantart.com/maskman626/art/No-disturb-742052953>

Fig.17 – <https://www.dreamstime.com/dripping-water-animation-splashes-game-development-dropping-liquid-frames-cartoon-blue-fluid-droplets-falling-clear-aqua-image196588535>

Fig.18 – <https://stock.adobe.com/images/water-splash-cartoon-set-colorful-water-arch->

drops-whirls-waves-water-motion-collection-isolated-on-blue-background-vector-illustration/260125359

Fig.19 – <https://www.alamy.com/water-splash-set-vector-cartoon-illustration-on-white-background-blue-aqua-wave-collection-image225190935.html>

Fig.20 – <https://www.dreamstime.com/paper-plane-origami-airplane-white-isometric-icon-fly-launch-d-aeroplane-flat-style-set-design-logo-blue-background-image194372678>

Fig.21 – <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-step-step-instructions-how-to-make-origami-paper-plane-illustration-image69548149>

Fig.22 – <https://www.dreamstime.com/untitled-image141116186>

Fig.23 – <https://www.shutterstock.com/pt/image-vector/toxic-explosion-effect-liquid-animation-sprite-1514160740>

Fig.24 – <https://myloview.com/poster-liquid-bubble-explosion-animation-effect-liquid-bubble-sprite-no-AE7B180>

Fig.25 – <https://depositphotos.com/412797564/stock-illustration-shine-liquid-effect-liquid-explosion.html>

Fig.26 – <https://www.dailymotion.com/video/x24cusr>

Fig.27 a 33 – Obtido através do arquivo pessoal